

## Kapittel 8 - Videreutvikling av grandsystem

### Spill 1

653  
A2  
AKQJ10  
K54  
107            A984  
Q1076        J98  
876            95  
A932           QJ106  
KQJ2  
K543  
432  
87

**Giver:** Nord

**Tema:** Stayman

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1NT (17 hp)	pass	2kl (9 hp)	pass
2ru	pass	2NT	pass
3NT	pass	pass	pass

Kommentar: Etter nords 1NT-åpning melder syd 2kl for å spørre makker om hen har fire eller femkorts i en eller begge majorfargene. Siden nord verken har firekorts hjerter eller spar melder hen 2ru, som benekter 4+ kort i majorfargene. Syd melder da 2NT som viser 8-9hp og er invitt til 3NT. Siden nord sitter med helt maks løfter hen 2NT til 3NT.

**Poeng for motspillerne:** Her har øst to alternative utspill, nemlig sp4 og klQ (dette er de to alternative utspillene siden man bør spille ut sin lengste farge mot grand). Siden øst har en sekvens i kløver bør nok øst spille ut klQ.

**Poeng for spillfører:** Spillefører kan her telle sju sikre stikk og trenger å finne to stikk til. Hen kan få disse ved å godspille to/tre sparstikk. Med kløver ut bør spillefører se at det er en fare for at motstanderne kan ha totalt fire kløverstikk å hente + spar ess. Hvis spillefører har mulighet til å lasjere kløveren, altså hvis vest går opp på klA i stikk en, bør spillefører gjøre dette, da dette kan føre til hjemgang hvis hen med minst fem kløver ikke har spA. Denne gangen går det fint uansett, men det er fint å sikre seg mot skjeve fordelinger hvis man kan.

### Spill 2

87  
1095  
9865  
AJ107  
A654            QJ102  
K72            AJ3  
A32            KQJ10

652            Q4  
                 K93  
                 Q864  
                 74  
                 K983

**Giver:** Øst  
**Tema:** Stayman

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
	1NT (16hp)	pass	2kl (11hp)
pass	2sp	pass	4sp
pass	pass	pass	

Kommentar: Vest vet at øst-vest skal i utgang siden de har mellom 26-28 hp. Nå handler det bare om å finne beste utgang. Siden vest sitter med firekorts spar ønsker hen å finne ut om makker også har fire- eller femkorts spar. Dette kan hen gjøre ved å melde 2kl, som er en kunstig melding. Siden nord har firekorts spar melder hen 2sp. Vest vet nå at de har minst åttekorts spar sammen, og melder derfor 4sp.

**Poeng for motspillerne:** Siden syd verken har en sekvens eller singleton å spille ut, må hen spille ut styrke eller svakhet i en av de andre fargene. Viktigste for motstanderne blir her å prøve å holde kontroll på styrkekastene sine og til hverandre, spesielt i utspill.

**Poeng for spillfører:** Her kan spillfører telle ett sikkert stikk i spar + to sikre stikk i hjerter + fire sikre stikk i ruter + null sikre stikk i kløver = sju sikre stikk. Det betyr at spillfører må få etablert tre stikk til. Første spillfører bør gjøre er å ta ut trumfen til motparten. Når spillfører gjør dette bør hen ta finessen i spar. Når spillfører tar ut trumfen ser hen at trumfen er fordelt 3-2 hos motstanderne. Når hen ser dette bør spilleplanen videre være å ta fire runder ruter, og på siste runden kaste en hjerter hos blindemann. Deretter bør spillfører spille to runder hjerter, og så trumfe den siste hjerteren. Her handler det om å se at man ikke trenger å ta hjerterfinessen. Hjerterfinessen vil gi hjemgang i 50% av tilfellene, mens å kaste en hjerter vil gi hjemgang i 100% av tilfellene og derfor lønner det seg å gå for sistnevnte plan.

**Spill 3**

32  
KQJ10  
A854  
953  
J864            K107  
754            63  
J10            9763  
AK76            QJ104  
AQ95  
A982  
KQ2  
82

**Giver:** Syd

**Tema:** Stayman

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		1NT (15hp)	pass
2kl (10hp)	pass	2hj	pass
4hj (11hpt)	pass	pass	pass

Kommentar: Etter makkers 1NT-åpning ser nord at makkerparet har nok honnørpoeng til utgang, så da gjenstår det kun å finne beste utgang. Siden nord har firekorts hjerter er hen interessert i å finne ut om makker også har dette. Derfor melder nord den kunstige meldingen 2kl. Siden syd har både firekorts hjerter og firekorts spar, melder nord 2hj (vi husker at denne meldinga kan inneholde firekorts spar, mens 2sp benekter firekorts hjerter). Siden nord nå vet at makkerparet har minst åttekorts hjerter melder hen 4hj, og dette blir da sluttkontrakten.

**Poeng for motspillerne:** Her bør vest spille ut klA fra sekvens. Siden øst har klQ bør hen legge styrke på dette utspillet ved legge kl4.

**Poeng for spillefører:** Spillefører kan her telle ett sikkert stikk i spar + fire sikre stikk i hjerter + tre sikre stikk i ruter + null sikre stikk i kløver = åtte sikre stikk. Det betyr at spillefører må etablere to stikk til. Hvis motstanderne startet med tre runder kløver, vil spillefører kunne trumfe den tredje runden, og da vil allerede ett ekstra stikk være etablert. Det siste stikket kan spillefører få ved å ta sparfinessen. Hvis sparfinessen ikke skulle gå kan spillefører håpe på at ruterer sitter fordelt 3-3 hos motstanderne, slik at den siste ruterer til spilleføreren blir godspilt.

**Spill 4**

	K83
	A6
	10942
	QJ63
9762	AQJ4
J103	KQ52
A53	KQ7
A95	82
	105
	9874
	J86
	K1074

**Giver:** Vest

**Tema:** Stayman

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			1NT (17 hp)
pass	2kl (9hp)	pass	2hj
pass	2NT	pass	4sp (18hpt)
pass	pass	pass	

**Kommentar:** Etter øst sin 1NT-åpning ser vest at hen har en invitthånd. Siden vest har firekorts spar er hen interessert i å finne ut om øst også har firekorts spar. Vest melder derfor 2kl. Siden øst har både firekorts hjerter og firekorts spar innleder øst med å melde 2hj. Siden vest ikke har støtte i hjerter, melder vest 2NT. Merk at 2NT-meldinga til vest lover firekorts spar, siden vest måtte ha enten firekorts hjerter eller firekorts spar for å kunne melde 2kl. Siden vest har absolutt maks, tar vest imot invitten til øst. Siden øst vet at vest nå må ha firekorts spar, melder øst 4sp.

**Poeng for motspillerne:** Her har syd verken en singleton eller en sekvens å spille ut fra, så da må syd spille ut styrke eller svakhet i en av fargene sine. Syd bør spille ut enten kløver eller ruter siden dette er de to umeldte fargene (det er større sjanse for å treffe makker med en god farge i en av de umeldte fargene til motparten).

**Poeng for spillfører:** Her kan spillfører telle fem sikre stikk, som betyr at spillfører må etablere fem stikk til. Det første spillfører bør gjøre er å ta ut trumfen til motparten. Siden spillfører mangler spK, bør hen ta finessen på denne. Når denne finessen får, bør hen igjen spille seg inn hos blindemann og ta finessen en gang til. Etter trumfen til motparten er tatt ut bør spillfører godspille hjerteren.

## Spill 5

A7  
AKQJ10  
J109  
854  
1093            J865  
9854            763  
A6              KQ85  
K976            Q10  
KQ42  
2  
7432  
AJ32

**Giver:** Nord

**Tema:** Stayman

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
1NT (15hp)	pass	2kl (10 hp)	pass
2hj	pass	3NT	pass
pass	pass		

**Kommentar:** Etter nord sin 1NT-åpning vet syd at makkerparet skal i utgang, spørsmålet er bare hvilken utgang. Siden syd sitter med firekorts spar er hen interessert i om makker også har det, og syd innleder dermed med å melde 2kl. Siden nord har femkorts hjerter svarer hen 2hj. Siden syd ikke har støtte melder hen nå 3NT. Merk at det kan virke litt skummelt å melde 3NT med singleton hjerter, men vi må her huske at nord har medlt 2hj, som fort betyr at nord har noen stoppere her, så derfor ser vi på det som relativt trygt å melde 3NT her. Selv hvis nord ikke skulle ha stopper i hjerter er sjansen veldig liten for å få et hjerterutspill når nord har meldt denne fargen.

**Poeng for motspillerne:** Siden øst sin beste farge er ruter bør øst spille ut denne fargen. Altså bør øst spille ut ru5 for å vise styrke. Det blir her også veldig viktig for motstanderne å følge med hvilke kort som legges når ruter spilles. Etter tre runder med ruter vil ru8 til øst bli godspilt (dette er vanskelig å få med seg, men det er god trening å prøve seg).

**Poeng for spillefører:** Her har spillefører ni sikre stikk fra start. Hvis motstanderne er flinke og tar de fire første stikkene, er det bare for spillefører og innkassere disse ni sikre stikkene etterpå.

## Spill 6

A754  
32  
986  
AK107  
QJ109      K863  
K9876      AQ10  
K3          AQ52  
J4          95  
2  
J54  
J1074  
Q8632

**Giver:** Øst

**Tema:** Vise minst 54 i majorfargene etter 1NT åpning

### Meldingsforløp:

Nord	Øst	Syd	Vest
	1NT (15 hp)	pass	2ru (10 hp)
pass	2hj	pass	2sp
pass	4sp (16hpt)	pass	pass (12hpt)
pass			

**Kommentar:** Siden vest har 10hp vet hen at makkerparet skal i utgang etter øst sin 1NT-åpning. Vest starter med å vise frem sin femkorts hjerterfarge, ved å overføre til denne. Nord tar i mot overføringen, slik hen må. Nå melder vest 2sp for å vise minst femkorts hjerter, firekorts spar og krav til utgang. Siden nord har lenger spar enn hjerter, støtter hen spar med å melde 4sp.

*I dette spillet er det gjort et poeng ut av at øst skal melde spar og ikke hjerter ved at 4hj går beit (spar ut til esset, spar til stjeling og så kløverstikk), mens 4sp står.*

**Poeng for motspillerne:** Her bør nord spille ut klA fra sekvens. Siden syd har klQ, bøe hen legges styrke på dette utspillet.

**Poeng for spillefører:** Det første spillefører bør gjøre her er å ta ut trumfen til motparten. For å få gjort dette må sparen først godspilles. Det er også viktig at spillefører er obs på at sparen her sitter skjevt, så det trengs og tas fire runder med spar for å ta ut trumfen til motparten. Etter dette bør resten av spillet var ganske rett fram. Siden hjerteren sitter fordelt 3-2, har spillefører fem hjerterstikk og hente og tre ruterstikk. Det eneste som er viktig for spillefører å passe på er at hen har inntak på vest sin hån til å hente hjerterstikkene.

## Spill 7

AK542  
KQJ10  
2  
A32  
986            73  
97             8432  
8763          A94  
Q1094        J876  
QJ10  
A65  
KQJ105  
K5

**Giver:** Syd

**Tema:** Vise minst 54 i majorfargene etter 1NT åpning

### Meldingsforløp:

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
		1NT (16hp)	pass
2hj (17hp)	pass	2sp	pass
3hj	pass	3sp (17htp)	pass
6sp (19htp)	pass	pass	pass

Kommentar: Etter syds 1NT-åpning starter nord med å melde 2hj som er overføring til spar, slik at hen får vist at hen har femkorts spar. Etter syd har tatt imot overføringa med å melde 2sp, melder nord 3hj for å vise minst fem spar, minst fire hjerter og minst krav til utgang. Siden syd har trekorts spar viser hen fram dette ved å melde 3sp etter 3hj. Nord vet nå at makkerparet har minst åttekorts spar og nord kan derfor telle trumfpoeng. Nord vet nå at makkerparet har 34-36(37)htp (syd kan ha en dobbelton og dermed 18 htp), og dette er nok til lilleslem, så nord melder nå 6sp.

**Poeng for motspillerne:** Det viktigste for motstanderne her blir å prøve å holde kontroll på styrkekastene sine, både i utspill, men også inne i spillet.

**Poeng for spillefører:** Her kan spillefører telle fem sikre stikk i spar + fire sikre stikk i hjerter + null sikre stikk i ruter + to sikre stikk i kløver = elleve sikre stikk. Det betyr at spillefører trenger ett stikk til for å få hjem kontrakten. Det første spillefører bør gjøre her er og ta ut trumfen til motparten. Når dette er gjort, bør spillefører godspille ruter. Når ruter er godspilt vil spillefører å ha etablert sitt siste stikk.

## Spill 8

63  
A95  
10654  
AQJ4  
A9            KQ542  
J84           KQ1073  
AKQJ9       2

863            75  
                  J1087  
                  62  
                  873  
                  K1092

**Giver:** Vest

**Tema:** Vise minst 54 i majorfargene etter 1NT åpning

**Meldingsforløp:**

<i>Nord</i>	<i>Øst</i>	<i>Syd</i>	<i>Vest</i>
			1NT (15 hp)
pass	2hj (13hpt)	pass	2sp
pass	3hj	pass	3NT
pass	4hj	pass	pass
pass			

Kommentar: Det første som er verdt å merke seg her er at øst kan telle trumfpoeng fra start når vest åpner i 1NT. Grunnen til dette er at øst vet at vest maks kan ha en dobbelton når hen åpner i 1NT, som betyr at vest må ha minst tre korts hjerter eller minst trekorts spar. Altså må vest ha støtte i minst en av fargene til øst.

Øst starter med å melde 2hj, for å overføre til spar og vise vest at hen har minst femkorts spar. Etter vest har tatt imot overføringa ved å melde 2sp, melder øst 3hj for å vise minst femkorts spar, minst firekorts hjerter og minst krav til utgang. Siden vest verken har trekorts spar eller firekorts hjerter melder hen 3NT (merk at denne meldinga viser nøyaktig 2sp og nøyaktig trekorts hjerter). Øst melder nå 4hj for å vise at hen har femkorts hjerter.

**Poeng for motspillerne:** Det viktigste for motstanderne her blir å prøve å holde kontroll på styrkekastene sine, både i utspill og inne i spillet. Når syd skal spille ut bør hen spille ut enten ruter eller kløver siden dette er de to umeldte fargene.

**Poeng for spillfører:** Her kan spillfører telle tre sikre stikk i spar + null sikre stikk i hjerter + fire sikre stikk i ruter + null sikre stikk i kløver = sju sikre stikk. Det betyr at spillfører må etablere tre stikk til for å få hjem kontrakten. Spillefører bør starte med å ta ut trumfen til motparten. For å gjøre dette må hen først godspille trumffargen. Når denne er godspilt har spillfører allerede etablert de tre ekstra stikkene. En videre spilleplan bør være å kaste to små spar på to høye rutere.